LucasArts Entertainment Company Präsentiert

Vollgas™

Full Throttle™



Handbuch



ÜBER VOLLGAS

Es gibt eine Legende... von dem übelsten, härtesten, am besten fahrenden, Kies kauenden, Punks klatschenden Biker der Geschichte - Ben. Zu der Zeit als Adrian Ripburger - ein Chablis saufender, Limousine fahrender Yuppie Geschäftsmann - versuchte Corley Motors, den letzten großen Motorrad-hersteller, zu übernehmen.

Er dachte, er könnte Ben einen Mord anhängen. Ben hatte seine Maschine zu Schrott gefahren, die Polizei auf den Fersen, seine Gang im Gefängnis und sein Bild in Corvilles meistgesehener Fernsehshow. Aber das konnte Ben nicht auf-halten - und sollte auch Dich nicht aufhalten, Ben dabei zu helfen, in seinen haarsträubenden Abenteuern zu überleben. Bahne ihm einen Weg durch rivali-sierende Motorradgangs, wie den Rottweilern, Geiern und Höhlenfischen. Überspringe weite Schluchten und tausche schlagfertig Argumente mit anderen Fahrern aus. Schwinge Dich auf Deine Maschine, mache einen Wheelie und lasse Deine Gegner mit Staub in den Augen und Käfern zwischen den Zähnen zurück.

Aber Motorradfahren und Krawall machen allein haben aus Ben noch keinen guten Biker gemacht, Ben hat auch Verstand. Du wirst gelegentlich auf Situationen treffen, in denen primitive Gewalt nicht weiterhilft. Sei geduldig, täusche Deine Gegner und laß ein paar Sachen einfach mitgehen - ähem, Korrektur, „borge" Dir einfach ein paar Sachen aus - und Du findest einen Weg aus der härtesten Situation. Und wenn das alles nicht hilft, dann tritt und prügel die #%!! aus ihnen raus.





BEN.

Unser Antiheld. Anführer der Stinktiere. Mit schlechten Manieren geboren. Böse bis aufs Blut.



MAUREEN (alias Mo).

Mit einem silbernen Schraubenschlüssel im Mund geboren. Nimmt von niemandem Hilfe an.



ADRIAN RIPBURGER.

Schleim im Armani-Anzug. Wir würden sagen, daß er das Herz eines Wiesels hat, wenn er überhaupt eins hätte. Außerdem wollen wir keine Wiesel beleidigen. Mit Widmung an... Adrian Ripburger.



DER ALTE CORLEY.

Laß' Dich von seiner Kleidung nicht täuschen. Er ist mit Leib und Seele Biker. Er hat sich der Aufgabe gewidmet, die beste und härteste Maschine zu bauen, die man für Geld kaufen kann.



NESTOR.

Intelligenter, gewandter Schleim.



BOLUS.

Oberster Schleim.





MIRANDA.

Hält sich selbst für eine gut recherchierende Reporterin. Verlor ihre Ideale im zweiten Semester Journalistik. Immer etwas beschämt, wenn sie leichte Züge von Menschlichkeit feststellt.

SUZI.

Anführer der Geier.
Brillante Strategin. Figur wie ein Buick.
Hat eine Tätowierung mit dem Wortlaut „Ich liebe harte und ungewöhnliche Bestrafung".





EMMET.

Fernfahrer. Hitziges Temperament. Biker sind für ihn Essen auf Rädern.

HORRACE.

Ist zu oft ohne Helm von der Maschine gefallen. Der alte Corley hatte Mitleid mit ihm und läßt ihn jetzt Souvenirs verkaufen.





TODD.

Lebt in einem Anhänger und besitzt eine Müllhalde. Sein bester Freund ist sein Hund. Sein einziger Freund ist sein Hund. Bevorzugt gesellschaftlich relevante TV-Magazine, wie Glücksrad oder Gute Zeiten - Schlechte Zeiten.

QUOHOG.

Barmann im Kickstand.
Totaler Feigling. Hang zu Bestechung, Einschüchterung und Mißhandlung.
Hobby: Makramee.

SO WIRD GESPIELT

Alle zum Spielstart nötigen Informationen stehen auf der Referenzkarte in diesem Paket.

Die Geschichte beginnt damit, daß Ben sich an Corleys Limousine der Geschäftsleitung erinnert, die auf dem Highway kreuzt. Diese Abschnitte, bei denen keine Steuerung möglich ist, werden „Zwischensequenzen“ genannt - kurze, animierte Sequenzen, Filmausschnitten gleich - die Hinweise oder Informationen über verschiedene Personen liefern. Zwischensequenzen zeigen außerdem besondere Ereignisse, wie zum Beispiel Bens Erwachen nach seinem unfreiwilligen Aufenthalt im Müllcontainer. Die Handlung in den Zwischensequenzen kann nicht beeinflußt werden.

Du kannst Bens Aktionen das erste Mal steuern, wenn er von seinem „Mittagsschläfchen“ erwacht. Auf dem Bildschirm sollte jetzt ein Zeiger in Form eines Fadenkreuzes zu sehen sein. Wenn Ben irgendwo hingeht, kann der Zeiger auch die Form eines Pfeils annehmen oder die Form eines Highwayschildes, wenn er auf seiner Maschine sitzt. Die Zeiger geben dann die Richtungen an, in die Bens sich begeben kann, sozusagen Ausgänge aus dem gerade gezeigten Bild.

Noch was zur Maus. Wenn Deine Maus zwei Tasten hat, wird zur Steuerung der Aktionen meist die linke Taste benutzt. Die rechte Taste steuert dann das Inventar. Wenn Deine Maus nur eine Taste hat, dann steht diese für die „linke“ Maustaste. Die rechte Maustaste wird durch den Buchstaben [i] auf der Tastatur ersetzt. Weitere Informationen findest Du auf der Referenzkarte.

Wenn Ben irgendwo hingehen soll, bewege den Mauszeiger auf den Punkt auf dem Bildschirm, zu dem er gehen soll und drücke die linke Maustaste. Wenn Du vorher schonmal ein Adventure gespielt hast, wirst Du Dich fragen, wo Dein Interface und Dein Inventar ist, richtig? Nein, keine Angst, die Dinger wurden nicht geklaut, als Ben im Container gepennt hat. Bewege den Mauszeiger über den Bildschirm, bis ein roter Kreis um das Fadenkreuz zu sehen ist. Wenn Du jetzt die linke Maustaste gedrückt hältst, siehst Du das Interface. Wenn Du zum Beispiel Bens Motorrad benutzen willst, ziehst Du den Zeiger auf die Maschine, drückst die linke Maustaste, bewegst dann den Zeiger auf das Symbol der Hand, die sich daraufhin zur Faust ballt und läßt dann die linke Maustaste wieder los.

FUNKTIONEN DER SYMBOLE IM INTERFACE



Ansehen/untersuchen



Reden/Mund benutzen



Treten

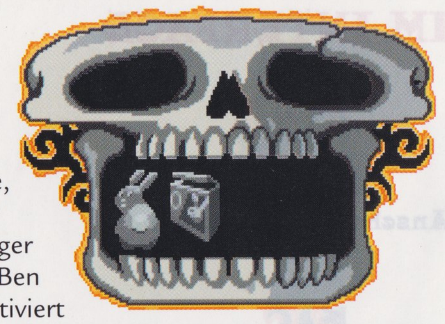


Aufnehmen/schlagen/benutzen

Das Inventar siehst Du, indem Du die Taste [i] oder die rechte Maustaste drückst. Jetzt erscheinen bis zu vier Gegenstände im Inventar. Wenn in der Anzeige des Inventars Pfeile nach links oder rechts sichtbar sind, kann damit das gesamte Inventar angezeigt werden, wenn es mehr als vier Stücke umfaßt. Wenn Du jetzt mit der rechten Maustaste auf ein Symbol klickst, wird es näher betrachtet. Mit der linken Maustaste wird ein Gegenstand aus dem Inventar benutzt. Der Schädel verschwindet darauf (nein, nicht Deiner, das hat was mit der letzten Nacht zu tun) und der Zeiger hat jetzt die Form des gewählten Gegenstands. Der Gegenstand kann jetzt zusammen mit einem Gegenstand auf dem Bildschirm benutzt werden, indem die beiden aufeinander geführt werden, bis der Zeiger gelb leuchtet und die linke Maustaste gedrückt wird.

Sobald der Zeiger aus dem Inventar-Schädel gezogen wird, verschwindet die Inventaranzeige. Wenn Du einen bereits aufgenommenen Gegenstand doch nicht benutzen willst, klicke mit der linken Maustaste innerhalb des Schädels oder außerhalb, wenn der Gegenstand NICHT hell dargestellt ist.

MIT ANDEREN PERSONEN REDEN



Manchmal muß auch der noch so wortkarge Biker mal ein paar Worte mit einem anderen menschlichen Wesen wechseln, um so hochgeistige Gespräche, wie „Gib mal 'n Bier“ oder „Wo is'n hier der Pott?“, zu führen. Dazu muß der Zeiger auf eine Person bewegt werden, mit der Ben reden soll. Danach wird das Interface aktiviert und Du bewegst den Zeiger auf den Mund des Schädels, bis die Zunge herauskommt. Jetzt siehst Du eine Auflistung verschiedener Sätze, die Ben sagen kann. Klicke auf den, der am geeignetsten oder interessantesten erscheint. Im Gegensatz zu richtigen Rockerkneipen, legen die Jungs Dich hier nicht gleich um, wenn du was falsches sagst und Du kannst immer wiederkommen und es auf eine andere Tour versuchen.

MOTORRADFAHREN

Wenn Ben in einer interaktiven Sequenz mit seinem Bock auf dem Highway fährt, kannst Du nach links und rechts steuern, indem Du die Maus in diese Richtungen bewegst. Mit der rechten Maustaste wählst Du eine Waffe aus, die Ben dann nach Drücken der linken Maustaste benutzt. Wenn es beim ersten Mal nicht klappt, immer wieder draufhauen und nochmal und nochmal. Du kannst auch jederzeit eine größere Waffe wählen.

Ben nimmt eine Abfahrt vom Highway, wenn Du mit der linken Maustaste auf das EXIT Schild klickst.

STEUERUNG ALLGEMEIN

Weitere Angaben über die Steuerung von Bens Figur und seiner Maschine in den Highway-Sequenzen, dem Demolition Derby und der Area findest Du in der Referenzkarte.

BILDSCHIRMSCHONER

Zu Deiner Unterhaltung haben wir Bildschirmschoner eingebaut, die eine 3D-Ansicht der verschiedenen Vehikel in Vollgas bieten. Preise und Informationen über Leasing-Konditionen erhältst Du bei Deinem örtlichen Corley-Motors-Händler.

UNSERE PHILOSOPHIE BEI DER ENTWICKLUNG VON SPIELEN

Wir glauben, daß Du dieses Spiel gekauft hast, um unterhalten zu werden und nicht um eins auf die Rübe zu bekommen (und in einem Container wieder aufzuwachen), sobald Du einen Fehler machst. Darum wird das Spiel auch nicht abrupt gestoppt, wenn Du Deine Nase an einem Ort blicken läßt, an dem Du vorher noch nicht warst. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Computerspielen kannst Du hier nicht versehentlich vom Weg abkommen oder sterben, weil Du den falschen Gegenstand aufgehoben hast. Jedes Unglück, das auf Ben zukommt, ist auch von Anfang an für ihn bestimmt gewesen. Das Leben eines Bikers ist eben etwas härter als ein Einkaufsbummel durch den Supermarkt.

EIN PAAR TIPS

Nimm alles mit, was sich mitnehmen läßt. Die Chancen stehen hoch, daß jedes Teil irgendwo einmal einen Zweck erfüllt. Wenn Du irgendwo festhängst und keine Ahnung hast, wie Du weiterkommen sollst, sieh Dir alle Gegenstände an, die Du gefunden hast und überlege Dir, was man damit alles anstellen kann (vielleicht auch zusammen mit einem anderen Gegenstand des Inventars).

Sprich mit allen Leuten, die Dir begegnen (wie dem Barmann) und versuche, von ihnen ein paar Tips zu bekommen. Überlege Dir, wo Du warst und wen Du dort getroffen hast. Die Chancen stehen hoch, daß Du dort Zusammenhänge entdeckst, die Dich weiterbringen. Hinweise zu technischen Problemen findest Du auf der Referenzkarte.

Wenn Dein Motorrad nicht läuft, dann repariere es selber, wie es ein richtiger Biker eben macht und hör' auf, hier andauernd rumzujammern.

VOLLGAS CREDITS

Mit den Stimmen von: Roy Conrad, Mark Hamill & Kath Soucie
Autor, Designer & Projektleiter: Tim Schafer
Lead Artist: Peter Chan
Lead Animator: Larry Ahern
Leitender Programmierer: Stephen R. Shaw
Programmierer: Mark Crowley, Hwei-Li Taso, Tim Schafer, Jonathan Ackley & Dave Grossman
Systemprogrammierung: Aric Wilmunder
Production Manager: Casey Donahue Ackley & Tamlynn Barra
Animators: Pete Tascle, Anson Jew & Charlie Ramos
Hintergrundgrafiken: Peter Chan & Brian Rich
3D-Fahrzeug-Modelle: Richard Green
Charakter-Design: Larry Ahern
Fahrzeugdesign: Peter Chan
3D-Grafik: David Vallone, Dan Colon & Richard Green
Art Technicians: Lleslle Aclaro, Michele Harell & Kim Balestreri
Cheftester: Chris Purvis, Jo „Captain Tripps“ Ashburn & Dana Fong
Tester: Reed Derleth, Leyton Chew, John Hannon, Albert Cheñ, Darren Johnson, Ryan Kaufman, Tabitha Tosti & William W. Burns
Kompatibilitätstest: Chip Hinnenberg & Doyle Gilstrap
SCUMM programmiert von: Ario Wilmunder, Ron Gilbert, Brad P. Taylor & Aaaron Giles
iMUSE programmiert von: Michael Z. Land, Peter McConnell & Michael McMahon
INSANe programmiert von: Vince Lee
Weitere Programmierer: Paul D. LeFevre & Matthew Russell
Musik: The Gone Jackals
Weitere Stücke: Chitlins, Whiskey & Skirt
Orchestral Composer & Music Producer: Peter McConnell
Lead Sound Designer: Clint Bajakian
Sound Designer: Jonathan Hoffberg & Mark Crowley
Voice Producer & Director: Tamlynn Barra
Voice Editor & Production Coordinator: Khris Brown
Sprecher: Alex Bennett, Hamilton Camp, Tress MacNeille, Pat Musick, Bill Farmer, Maurice LaMarche, Nick Jameson, Mal Friedman, Jack Angel, Scott Bullock, Steve Blum, Denny Dalk & Zachery Barton
Product Marketing Manager: Barbara Gleason
Product Support: Mara Kaehn (Manager), Jason Deadrich (Supervisor), Tabitha Tosti & the Product Support Team
Public Relations Manager: Sue Seserman
Public Relations Associate: Tom Sarris
Key Accounts Manager: Meredith Cashill
International Manager: Lisa Star
Manufacturing Manager: Jason Horstman
Package Design: Richard Green, Anson Jew & Peter Tsacle
Handbuch: Jo Ashburn & Mark Cartwright
Handbuch Design: Mark Shepard
Mit besonderem Dank an: George Lucas & Bob Roden
Deutsche Version: SOFTGOLD Computerspiele
Projektleitung: Jörg Gräfingholt
Handbücher: Bernd „Guybrush“ Heuckendorf
Lektorat: Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Koordination: Kristin Dodt
Gestaltung: Oliver Dannat
Produktion: Oliver & „Otti“
Satz/Reinzeichnung: „Otti“ & Jörg „JJ“ Jahns
Lithos: DTK-Publishing-Service, Willich
Druck: Lippert Druck & Verlag




Published by SOFTGOLD